

## ZAŁĄCZNIK IDEOWY

Idea wystawy opiera się na wprowadzeniu zwiedzających w świat baśni nordyckich, skandynawskich. To środki plastyczne (scenografia, kostium, animacje, projekcje, światło), a także prowadzone przez animatora zadania przenoszą zwiedzającego w inny świat. Kostiumy powinny być częścią świata ukazanego na wystawie, dopowiadać go, uzupełniać. Nie powinny być jednak ilustracyjne ani zaprojektowane w stylistyce dziecięcej/infantylne. Wystawa przeznaczona jest dla dzieci ale także dla osób dorosłych. Animator nie jest konkretną postacią baśni.

Kostiumy muszą nawiązywać, być plastycznie spójne ze scenografią i koncepcją wystawy. Projekty oraz opis idei można przeczytać/obejrzeć w załącznikach. Proszę zwrócić uwagę na użyte środki plastyczne (kreska, bryła) oraz abstrakcyjny charakter wystawy, która jest inspirowana opisami zmrożonej, zimnej, geometrycznej baśniowej krainy oraz skandynawskimi, nordyckimi krajobrazami. Wyjątkowo ważne są wykorzystane ostre, wyraziste kąty. Kostiumy powinny być nowoczesne, zaprojektowane z myślą o najnowszych trendach i wzorcach, reprezentować wysoki poziom artystyczny.

Kostium dodatkowo może nawiązywać, czy być swobodną, nieprzedstawiającą interpretacją charakterystycznych, wybranych przez uczestnika bohaterów baśni nordyckich, skandynawskich. Nie jest to jednak konieczne. Równie wysoko będą oceniane czyste, proste rozwiązania nie związane z żadną konkretną postacią.

Projekt musi obejmować wersję męską i damską kostiumu!

Projekty mogą być wykonane dowolną techniką. Konieczne jest dołączenie próbek materiałów z jakich kostium zostanie wykonany. Kostiumy muszą być użytkowe, animator musi czuć się swobodnie, kostium nie może w żaden sposób ograniczać ruchów, zasłaniać twarzy, czy nadmiernie odsłaniać ciała. Z racji na wiele oprowadzanych grup kostiumy będą bardzo eksploatowane, dlatego konieczne jest użycie odpowiednich tkanin, oddychających, umożliwiających częste pranie ręczne, łatwe suszenie

## **Uwaga!**

Dodatkowo istnieje możliwość zlecenia Zwycięzcy konkursu wykonania 10 kostiumów w wersji męskiej i damskiej.

## **INFORMACJA PRASOWA**

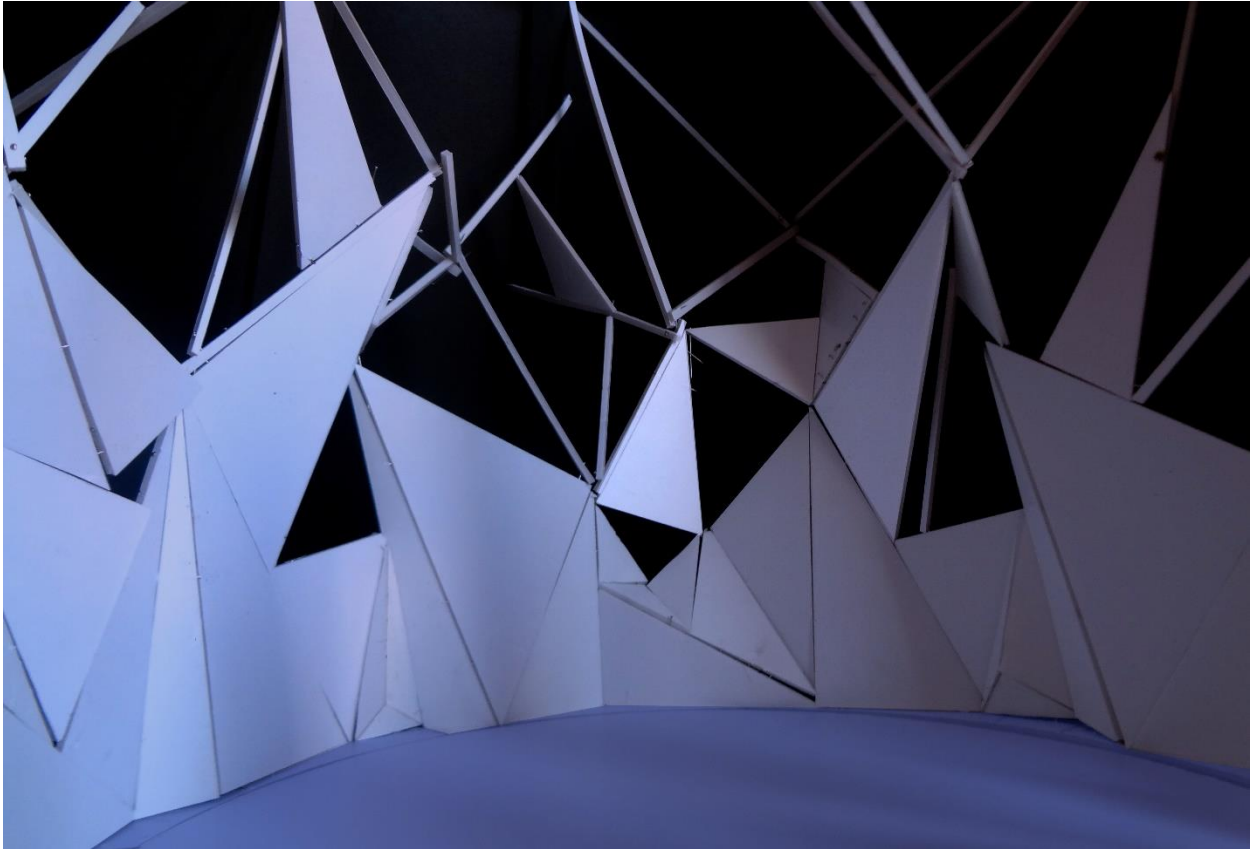
### **Kraina Soria Moria, czyli poszukiwanie zamku szczęścia**

“Kraina Soria Moria”: interaktywna gra zwiedzających z przewodnikiem – opowieść oparta na fińskim systemie edukacji, nawiązuje do skandynawskich tradycji bajarskich, łącząc świat baśni, legend i podań krajów Północy (Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia, Islandia, ew. Estonia) z najnowocześniejszą technologią ekspozycyjną. Zwiedzający „Sorię Morię” zostają zaproszeni do udziału w kilkustanowiskowej grze – historii o dramatycznej narracji (zawiązanie akcji, akcja, rozwiązanie akcji.) Jej zadaniem jest przedstawienie podstawowych elementów kultury nordyckiej i wzbudzenie zainteresowania tym kręgiem cywilizacyjnym.

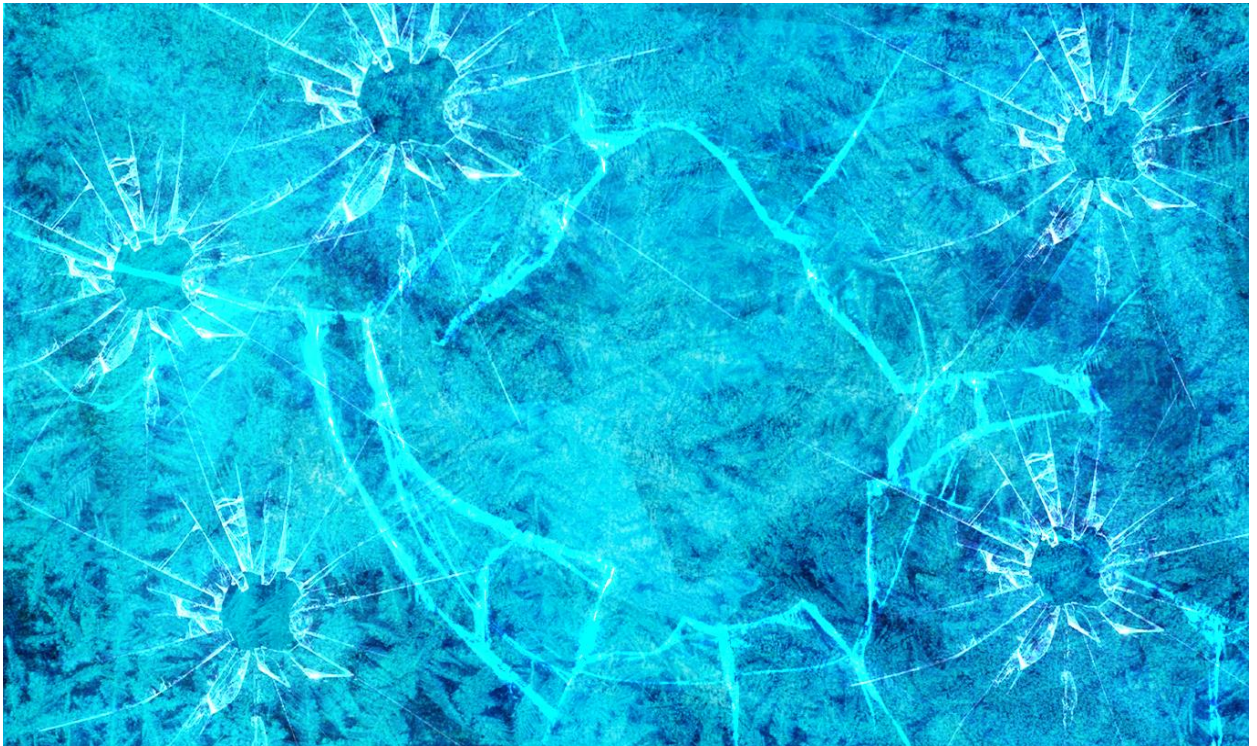
Nazwa „Soria Moria” odnosi się do jednej z najpopularniejszych baśni norweskich opowiadającej o zamku, który jest przedstawiany jako kraina szczęścia, a jego poszukiwanie to częsty motyw innych bajkowych narracji Północy. Opowieść została zbudowana w taki sposób, aby na przykładzie kilku atrakcyjnych, egzotycznych historii, zwrócić uwagę dzieci na najważniejsze znaki (np. surowy, zimowy krajobraz górski, powtarzających się bohaterów, historie), a tym samym przypisać je do tego obszaru kulturowego. Gra umożliwi wspólną zabawę, ale ma też (a może przede wszystkim) nadać znaczenie pracy zespołowej i podnieść kompetencje społeczne jej uczestników, pokazując jak sprawnie funkcjonować w grupie, rozwiązać ewentualny konflikt, podjąć zbiorową decyzję, pójść na kompromis, wziąć współodpowiedzialność za losy zadania.

**Przyjdźcie, weźcie udział, odkryjcie siłę i mądrość skandynawskich opowieści. Dajcie się ponieść grze, która, kto wie, dokąd Was zaprowadzi?**

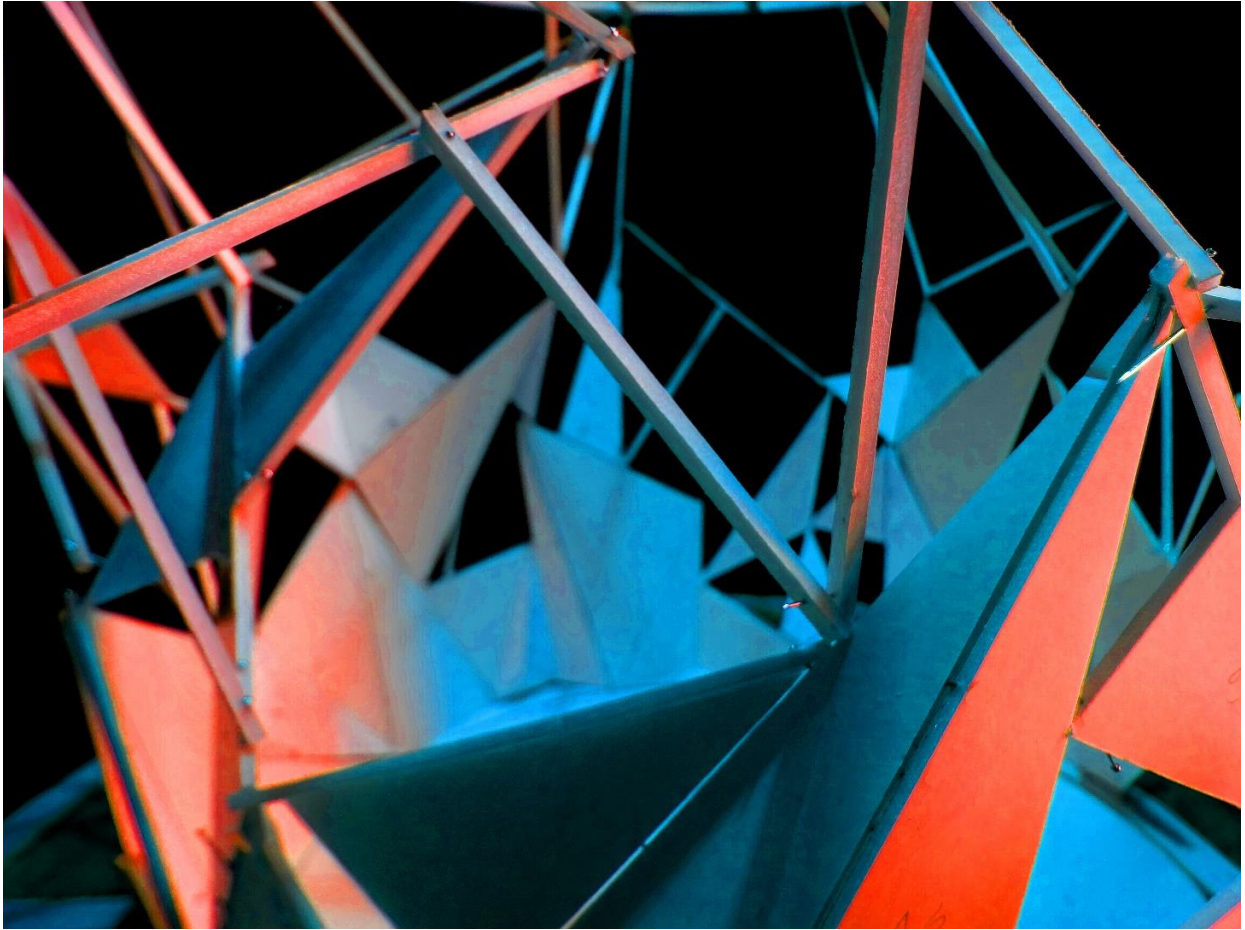
Wizualizacje graficzne Krainy Soria Mora:



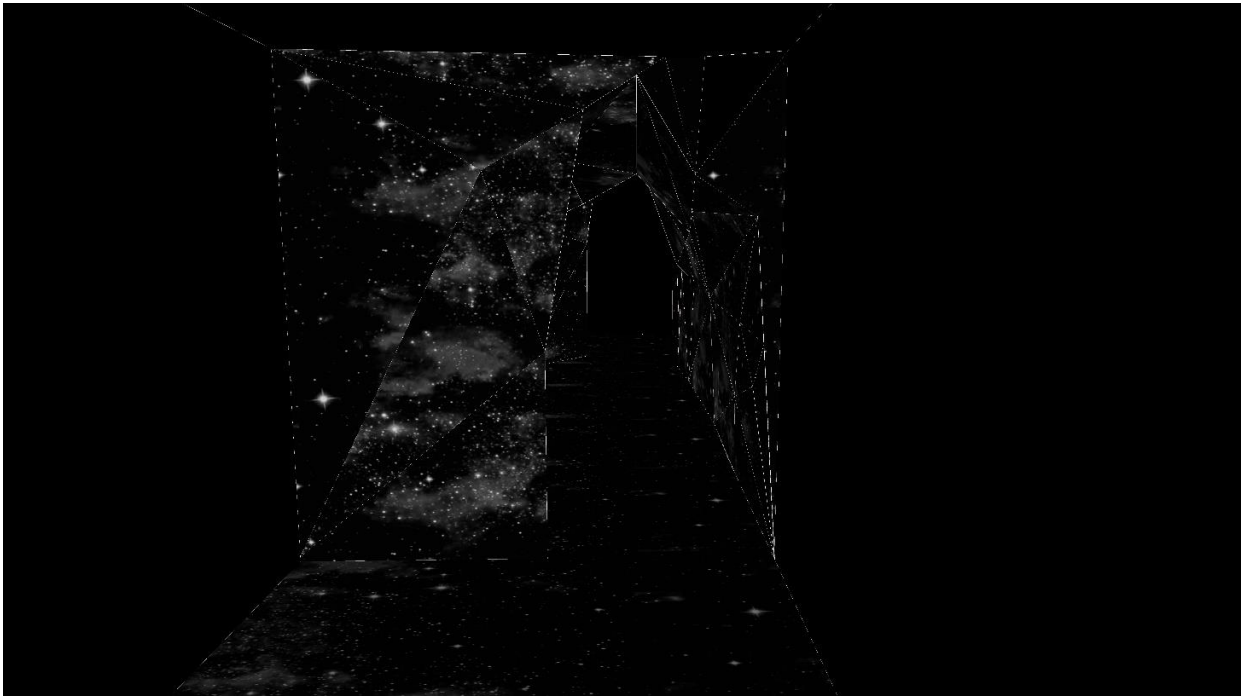
Zmarzlina



Zwierciadło



**Zmarzlina**



**Jaskinia**



Las